

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pada bagian akhir skripsi ini, penulis akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran yang didasarkan pada temuan hasil penelitian.

1. Kemampuan awal anak umur 5-6 tahun di Desa Babar Laya 1 Kabupaten Indramayu ketika mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan media interaktif masih termasuk pada kategori cukup baik. Anak sudah cukup mengenal media game menggunakan Hanphone maupun Laptop tetapi mereka masih kurang dalam mengenal bentuk geometri.
2. Media game interaktif “Marbel Bentuk” digunakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran karena game “Marbel Bentuk” sangat efisien. Didalam game ini sudah terdapat suara yang menjelaskan nama-nama bentuk geometri, efisiensi peraturan dalam bermain serta waktu mundur selama 1:30 detik yang diberikan untuk menjawab soal. Hasil dari penggunaan media game interaktif ini yaitu adanya peningkatan perbandingan anak sebelum dan sesudah menggunakan media game interaktif “MARBEL Bentuk”
3. Hasil akhir pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak umur 5-6 tahun dilihat dari grafik pretes-postest yaitu sebanyak 50% anak mengalami peningkatan.

Kesimpulan diatas secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan penggunaan media game interaktif artinya, game edukasi dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dalam abad 21 sekarang ini.

Seperti dalam buku ragam media pembelajaran (2019) menyatakan bahwa tuntutan dalam pendidikan global terhadap media pembelajaran. Menyatakan bahwa

Abad ke 21 merupakan abad dimana luasnya informasi dan teknologi digital merambah keseluruh penjuru dengan akses yang mudah.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, seakan-akan menuntut

kita, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. dalam proses pembelajaran pada abad 21 siswa dituntut agar tidak hanya diam mendengarkan semua yang dipaparkan oleh guru, akan tetapi siswa juga mengemukakan ide-idenya. (Rosyid, Sa'adiyah, & Septiana, 2019, hlm 120.)

Dari pernyataan tersebut game edukasi sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran sekarang ini, anak-anak sudah seharusnya dikenalkan dengan berbagai macam teknologi. Dalam proses belajarnya selain penggunaan media yang menyenangkan, anak dituntut aktif dalam penggunaannya sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuannya.

5.2. Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Lembaga, media pembelajaran merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, agar tujuan proses mengembangkan kemampuan anak khususnya dalam mengenal bentuk geometri yang diharapkan dapat tercapai. Hasil penelitian terkait mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak menggunakan media interaktif menunjukkan hasil yang baik. Namun secara khusus perlu adanya peningkatan yang lebih baik lagi, diantaranya berdasarkan hasil temuan peneliti terkait mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak menggunakan media interaktif, hal yang memiliki kecenderungan paling rendah adalah tentang penggunaan media interaktif itu sendiri. Dalam hal ini diharapkan kepada pihak guru untuk mempelajari media interaktif untuk proses pembelajaran dan pengenalan kepada anak hal ini dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Orang tua. Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain game. Agar anak tidak kecanduan game, orang tua harus melarang anak apabila anak tersebut sudah kecanduan dalam bermain game, orang tua pun diharapkan mengajarkan anaknya disiplin waktu sejak dini agar tidak berlebih-lebihan dalam bermain game.

3. Bagi peneliti selanjutnya adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang sarana prasarana pendidikan dan efektivitas proses pembelajaran adalah:

a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan media pembelajaran dalam pendidikan maupun efektivitas proses pembelajaran agar hasil penelitiannya dapat lebih baik lagi.

b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian sarana prasarana pendidikan dan efektivitas proses pembelajaran.